4/2024

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

КОНЦЕРТ ПОД ЗВЁЗДАМИ

НА СЦЕНЕ ДРЕВНЕГО ТЕАТРА

БОЙ С ИССУШИТЕЛЕМ

Призвать и победить

МЕЧТА СТРОИТЕЛЯ

Секреты простых минералов

СИЛА КНИГ

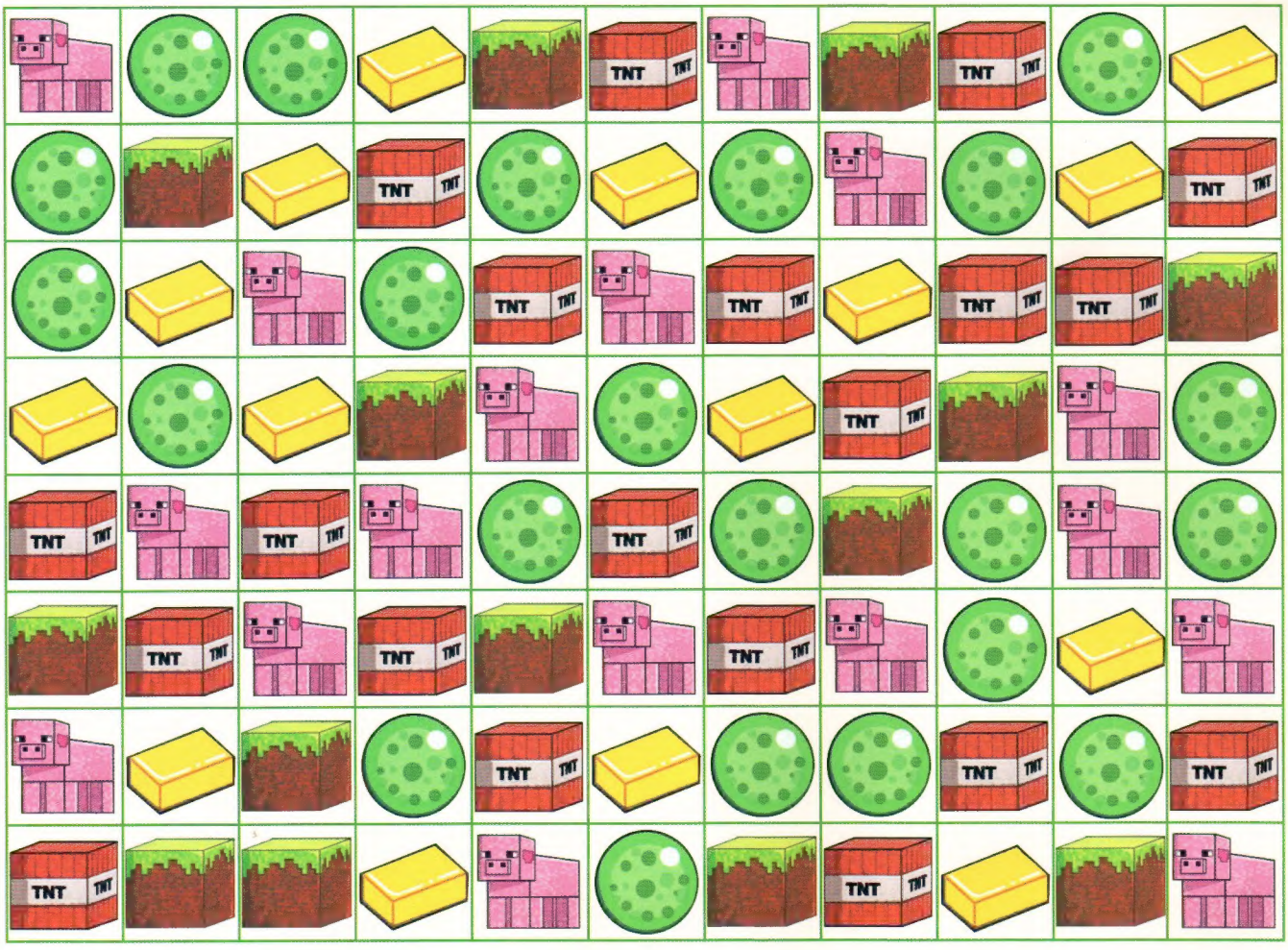
В гостях у чародея

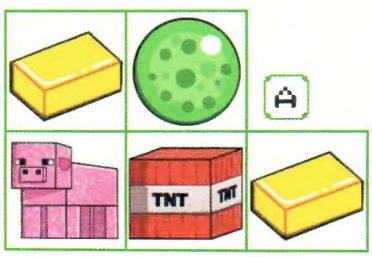
6+

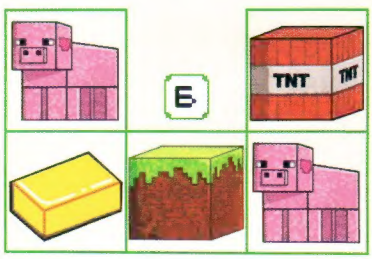
ЛЕВ
4 607092 442600
24004

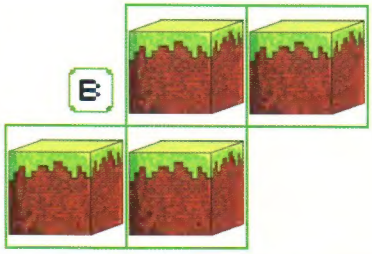
ЗОРКИЙ ГЛАЗ

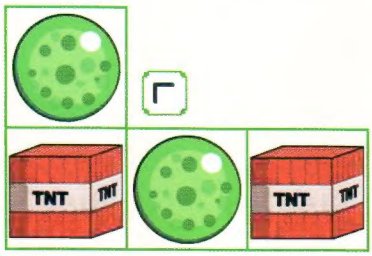
В мире блоков нужно быть внимательным. Найди детали головоломки на картинке. Учти, что одна из них отсутствует. Какая?

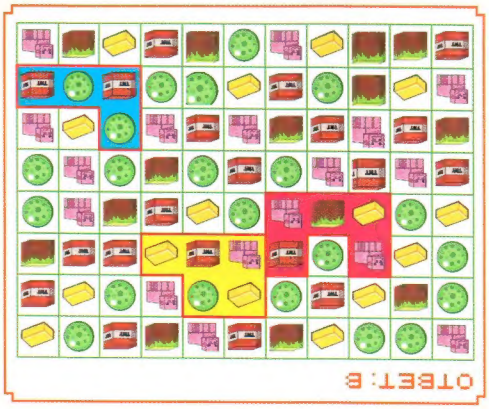






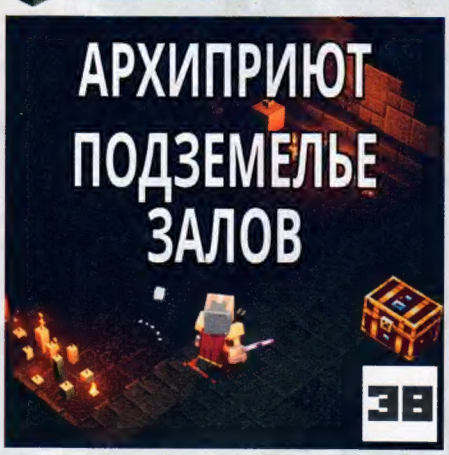






СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ



ОБМАНЧИВАЯ ПРОСТОТА

ЧАСТЬ 1

Для любого здания понадобится много стройматериалов. Камни, песок, глина – казалось бы, ну что в них необычного? Не спеши. Мир блоков скрывает немало тайн...

ПЕСОК

ГДЕ
В пустынях, на пляжах и на речном дне

Песок встречается во всех пустынных биомах. Если под ним нет твёрдого блока, он падает и может задушить попавшего под обвал игрока или моба. Песок применяется очень широко — он входит в состав рецептов динамита, цемента и песчаника. Если его переплавить, получится стекло.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,5

ТВЁРДОСТЬ 0,5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПЛЯЖНЫЙ БЛОК

Песок образуется не только в пустыне, но и на дне озёр, океанов и других водоёмов во многих биомах. На пустошах встречается другая разновидность — красный песок. Из него можно создать красный песчаник или использовать вместо песка в рецепте динамита, однако цемент из него не получится.

Красный песок

ГЛИНА

ГДЕ
На дне озёр, рек и болот

Глину чаще всего находят на дне мелких водоёмов — озёр или рек. Её много в болотах. Если глину разбить, выпадут глиняные комочки, из которых можно снова создать глиняный блок. Лучше всего добывать глину лопатой, но блок этот непрочный, поэтому можно и руками.

СКУЛЬПТУРНЫЙ БЛОК

Если обжечь глину в печи, получится керамика — затвердевшая глина, которую можно окрашивать. В первых версиях «Майнкрафта» была возможность в Краю призвать дракона, соорудив из глины голову крипера!

ОБМАНЧИВАЯ ПРОСТОТА

ЧАСТЬ 2

БУЛЫЖНИК

ГДЕ

Во всех биомах Верхнего мира

Булыжник, прекрасно знакомый всем майнкрафтерам, был одним из первых двух блоков, добавленных в игру. Он выпадает при добыче камня и применяется очень широко. Из него можно делать инструменты и оружие, красные механизмы и различные декоративные блоки.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 6

ТВЁРДОСТЬ 2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЗАМШЕЛЫЙ БУЛЫЖНИК

Разновидность булыжника, где в трещинах прорастает мох. Встречается в сырых сокровищницах, храмах джунглей, на аванпостах разбойников и в некоторых деревнях. Свойства у него такие же, как у обычного булыжника, и его можно получить, соединив булыжник с лианами.

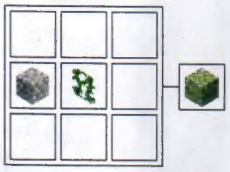
Замшелый булыжник

СВОЙСТВА

Добыть булыжник можно только киркой. У него хорошая взрывостойкость, он может выдерживать, например, шары гастов. Чешуйницы облюбовали булыжник, как и другие каменные блоки. Они закапываются туда, превращая блок в заражённый.

ГЕНЕРАЦИЯ

Булыжник естественным образом генерируется в структурах по всему миру, в том числе в подводных храмах и в крепостях. Он также образуется, когда встречаются потоки воды и лавы, текущие по одной горизонтальной плоскости. Обычно в деревнях Верхнего мира все дома строятся из булыжника, хотя в пустынных биомах жители предпочитают песчаник.



Рецепт замшелого булыжника

КАМЕНЬ

ГДЕ
Под землёй
в Верхнем мире
и в горах

Камень часто лежит под слоями травы или земли. Из него состоит большая часть подземных блоков. В нём, как и в булыжнике, могут поселиться чешуйницы, превратив блок в заражённый. Если разбить камень инструментом без шёлкового касания, выпадет булыжник.

ВЕЗДЕСУЩИЙ БЛОК

Камень также образуется, когда лава стекает в воду. Если обжечь булыжник в печке, получится камень, а если обжечь камень, образуется его гладкая разновидность, имеющая те же свойства, что обычный камень. Из камня можно делать плиты, ступеньки, кирпичи и некоторые полезные блоки, например камнерез.

Рецепт выплавки гладкого камня

Гладкий камень

ОБМАНЧИВАЯ ПРОСТОТА

ЧАСТЬ 3

ПЕСЧАНИК

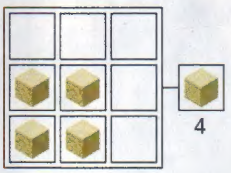
ГДЕ
В пустынных биомах, на пляжах

Под толстыми слоями песка лежат спрессованные блоки песчаника. Однако твёрдость у него всё равно меньше, чем у других камней, а значит, его легче и быстрее добывать. Песчаник и его разновидности широко представлены в пустынных колодцах, храмах и деревнях.

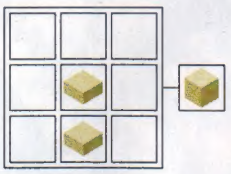
ПАРАМЕТРЫ

РАЗНООБРАЗИЕ

Интересный вид песчаника и его вариантов сделали его популярным декоративным блоком. Из песчаника можно делать плиты, ступеньки и стены, его можно обжигать, получая более прочный гладкий песчаник. Декоративный и резной песчаник можно сделать из песчаника или плит либо вырезать на камнерезе.



Рецепт резного песчаника



Рецепт декоративного песчаника

Декоративный песчаник

Резной песчаник

Гладкий песчаник

КРАСНЫЙ ПЕСЧАНИК

ГДЕ
В ДЕРЕВНЯХ НА ПУСТОШАХ ИЛИ ПУТЁМ КРАФТА

В отличие от обычного песчаника, красный песчаник не возникает под слоями песка. Он появляется в деревнях на пустошах — в фундаментах домов. Красный песчаник и его разновидности, подобно обычному песчанику, имеют красивый рисунок и часто используются как декоративные блоки.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,8

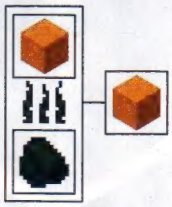
ТВЁРДОСТЬ 0,8

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПЕСОК С ПУСТОШИ

Самый простой способ получить красный песчаник — соединить четыре блока красного песка. Красный песчаник и его разновидности обладают теми же свойствами, что и обычный. Гладкий красный песчаник, подобно обычному гладкому песчанику, по твёрдости и взрывостойкости сравним с булыжником, однако другие варианты в этом намного слабее.



Рецепт гладкого красного песчаника

Декоративный красный песчаник

Резной красный песчаник

Гладкий красный песчаник

ОБМАНЧИВАЯ ПРОСТОТА

ЧАСТЬ 4

ЗАРАЖЁННЫЕ БЛОКИ

ГДЕ

Во многих естественных структурах

На вид они кажутся вполне обычными, но внутри прячут неприятный секрет. Если разбить такой камень, из него вылезет назойливый обитатель — поселившаяся там чешуйница. Заражённые блоки встречаются в крепостях, иглу и лесных особняках.

ПАРАМЕТРЫ

СКРЫТЫЙ ВРЕДИТЕЛЬ

Если ты разбил заражённый блок и не сумел одним ударом пристукнуть выползшую оттуда чешуйницу, то из всех заражённых блоков поблизости полезут другие чешуйницы, сердитые на тебя. Сами заражённые блоки ничем не отличаются от обычных, только внезапно раскалываются пополам, ловя тебя врасплох!

КОСТЯНОЙ БЛОК

ГДЕ

В пустынях и болотах, в долинах песка душ

Глубоко в недрах пустынь и болот можно найти окаменелые остатки древних существ, состоящие из костяных блоков. У этих блоков горизонтальная и вертикальная текстура различается, то есть их можно ставить с учётом направления. Из них состоят окаменелости Нижнего мира.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 2

ТВЁРДОСТЬ 2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ДРЕВНИЕ ОКАМЕНЕЛОСТИ

Костяной блок можно сделать из девяти блоков костной муки. Впоследствии можно превратить костяной блок обратно в то же количество костной муки, поэтому костяной блок служит эффективным способом хранения излишков этого удобрения. В окаменелостях костяные блоки иногда замещены угольной рудой.

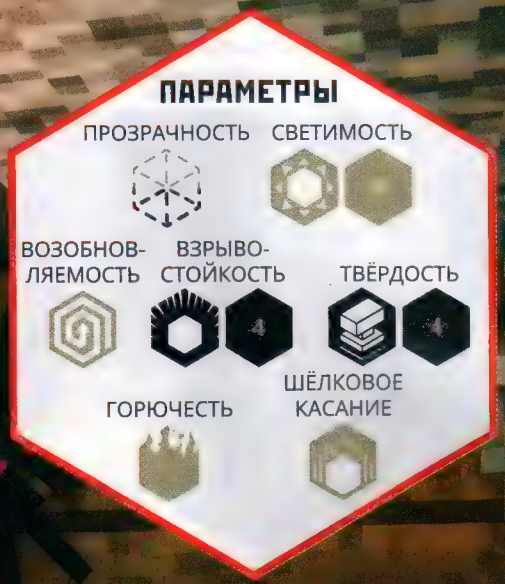
ОБМАНЧИВАЯ ПРОСТОТА

ЧАСТЬ 5

ПАУТИНА

ГДЕ
В натуральных структурах Верхнего мира

Паутину можно увидеть в углах многих натуральных структур — крепостей, иглу, шахт и лесных особняков. Она причиняет немало хлопот. Паутина замедляет движение проходящих сквозь неё игроков, мобов и предметов, при долгих падениях может даже смягчить удар.



ТЕОРИЯ СТРУН

Паутину можно собрать ножницами или мечом, зачарованным на шёлковое касание. При разрушении любым другим инструментом выпадет нить. Паутина, замедляющая движение, часто используется в механизмах красного камня, позволяя создавать элементы с заданным временем работы.

ГУБКА

ГДЕ
В ОКЕАНАХ

Простая губка славится способностью поглощать воду. В океанских монументах часто можно найти комнату, наполненную тридцатью губками, которые можно добыть любым инструментом. Чтобы получить обычную губку, надо высушить мокрую губку в печи.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,6

ТВЁРДОСТЬ 0,6

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ИДЕАЛЬНЫЙ ОСУШИТЕЛЬ

Если положить сухую губку, она впитает всю воду вокруг себя и превратится в мокрую. Мокрые губки мгновенно высыхают в Нижнем мире и в сухих биомах. Губка способна впитать 65 блоков воды, находящейся на расстоянии до 7 блоков.

Мокрая губка

ОТКРЫТЫЙ АМФИТЕАТР

ЧАСТЬ 1

Эту сцену построила моя подруга Сэнди Ракуш. Почитай её советы!

Хочешь устроить концерт для друзей? Идеальной площадкой для твоих талантов станет открытый амфитеатр! Здание в античном стиле включает в себя сложные круглые элементы, построить которые не так-то просто.

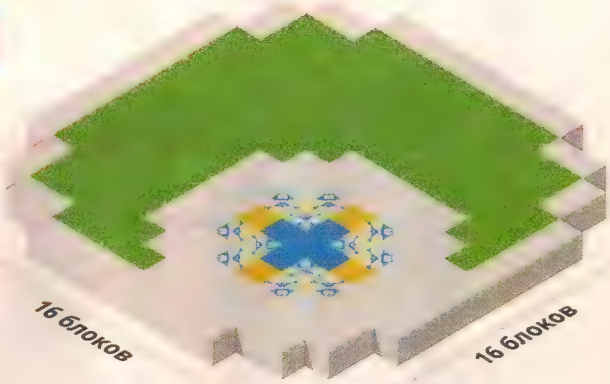
ПРОФЕССОР СЭНДИ РАКУШ

Археолог

Изучение древних храмов навело меня на мысль: а почему бы не построить амфитеатр в античном стиле? Можно пригласить туда друзей и устроить концерт!

СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ 30 мин.

1



Сначала сооруди фундамент из гладкого кварца и травы, закруглив углы, как показано. В углу выдели и укрась зону сцены.

Для этой стены использованы жёлтый и голубой бетон, белая глазурованная терракота, блоки кварца и резного кварца.

2

Установи вокруг сцены первый ряд зрительного зала из песчаниковых плит, потом выложи приподнятый пол кварцевыми блоками и основаниями для колонн.

3

Добавь второй ряд песчаниковых плит и гладких песчаниковых ступенек. Из песчаниковых ступенек получатся отличные скамьи для зрителей.

ОТКРЫТЫЙ АМФИТЕАТР

ЧАСТЬ 2

4

Позади скамеек уложи пол из кварцевого кирпича.

5

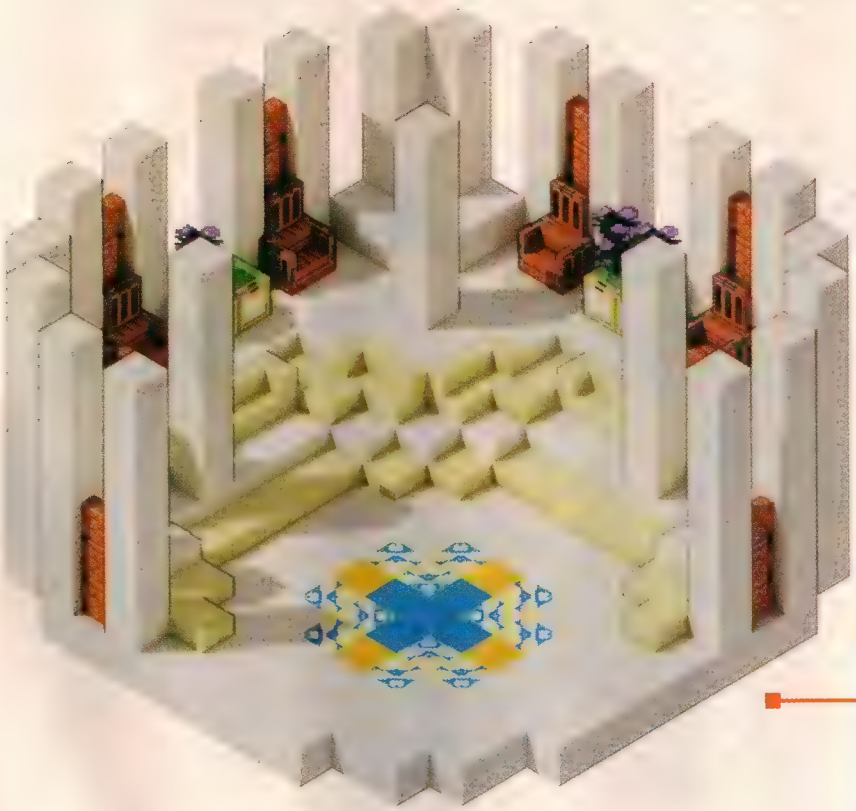
Потом установи вокруг амфитеатра 21 колонну из кварцевых столбов.

6

Поставь между колоннами кварцевые кирпичи и красные песчаниковые стены. Установи вдоль стен цветочные горшки из травы и берёзовых люков, посади в них пионы.

7

Из акациевых ступенек и люков сделай четыре ложи для самых важных гостей.



8

Удлини все кварцевые колонны до одинаковой высоты и поставь на каждую блок резного кварца. Размести между задними колоннами красный песчаник.

ОТКРЫТЫЙ АМФИТЕАТР

ЧАСТЬ 3

9

Задняя стена

Соедини все задние колонны плитами и ступеньками из гладкого кварца.

На решётке можно развесить украшения, например фонари.

10

Если зрители захотят укрыться от солнца, сделай сверху решётку из еловых заборов, переплетённых между центральными и задними колоннами.

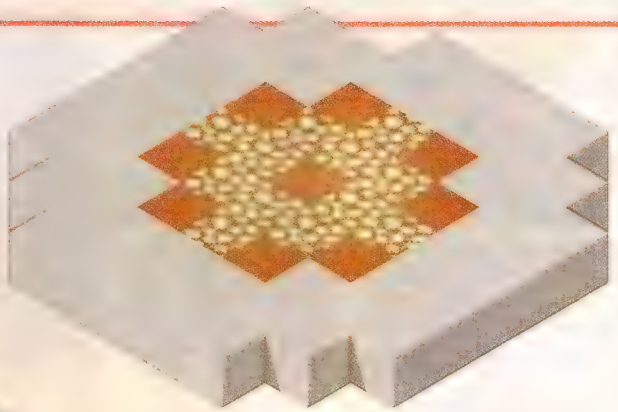
11

Можно увить колонны плющом.

И наконец добавь последние штрихи. Разложи вокруг сцены несколько костров, застели решётку листьями тропических деревьев и поставь на вершины колонн акациевые кнопки. Пора начинать представление!

СЦЕНА

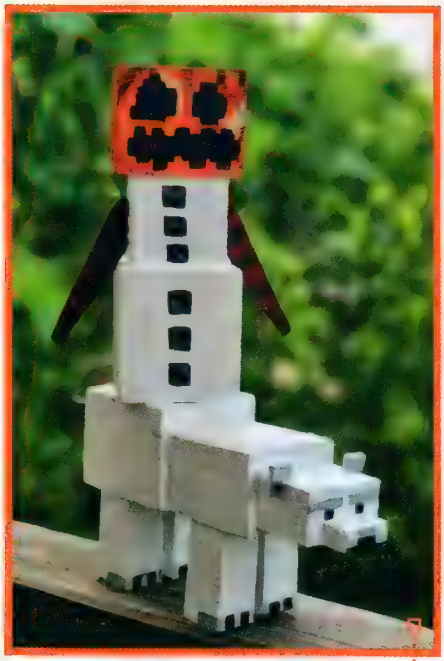
Укрась сцену, как захочешь! Этот яркий узор выложен из розового бетона и розовой глазурованной терракоты.



А эта сцена освещается светокамнем и оранжевым бетоном, как танцпол на дискотеке. Идеально для вечеринок!

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!



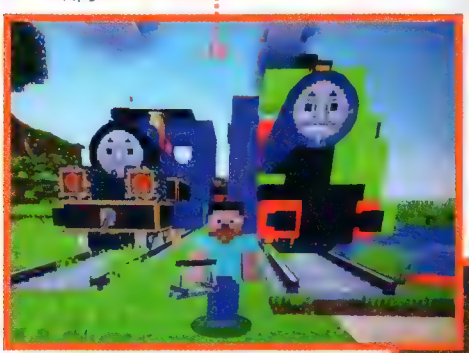
ВЕРХОМ НА МЕДВЕДЕ

Привет, Монти! Мы с папой сделали из дерева вот такого белого медведя. Посмотри, снежный голем катается на нём, как на лошадке. Хочешь, и тебя прокатим? **Кирилл, 7 лет, Сочи.**

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Кирилл! Охотно покатаюсь. Надеюсь, твой медведь не кусается!

Юрий, 8 лет, из Екатеринбурга построил паровозика Томаса и его друга.



УЮТНЫЙ ДОМ

Привет, Монти! Меня зовут **Коля, мне 7 лет**. Я построил дом-ферму. Внутри всё уютно. Пока, Монти.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Коля! Твой дом очень уютный. Хочется зайти в гости и посидеть за столом.

Этот крутой дом построил **Ильяс из Азербайджана.**

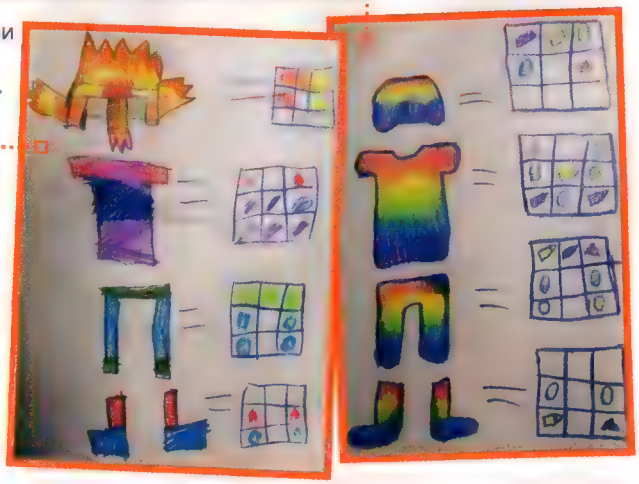
ДВОРЕЦ ДЛЯ ПЧЁЛОК

Привет, Монти! Меня зовут **Дима, и я из Симферополя. Мне 8 лет**. Я построил медовый дворец для пчёлок. Он сделан из медовых сот, золотых блоков, а крыша у него медная. Если можно, расскажи, пожалуйста, что делает команда «fog». Заранее спасибо!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Дима! Мне нравится твой дворец. Команда «fog» позволяет управлять туманом.

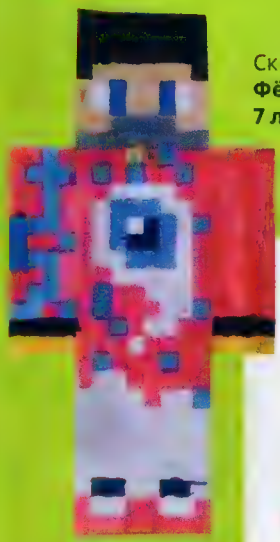
Стеша и Соня придумали и нарисовали красивую и очень прочную броню. Ребята, вам нравится?



ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, во что не мне нравятся все ваши рисунки!

Рисунок Лены.



Скин **Фёдора, 7 лет.**

Серёжа из Сыктывкара нарисовал свой скин. Прекрасный рисунок!

Рисунок **Миши, 7 лет.**

СКИН ИЗ МАШИНОК

Здравствуй, Монти. Меня зовут **Максим, мне 8 лет**, уже почти 9. Мне очень понравилась идея Саши из Брянска сделать фильм «Стив против зомби» из номера 5/2023. Очень хочется его посмотреть. Я люблю «Майнкрафт» и «Хот Вилз», решил совместить эти два увлечения и сделал портрет своего скина из машинок «Хот Вилз». Спасибо.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Максим. Совмещение разных игр — отличная идея!

Рисунок **Арсения, 11 лет.**

Артём из Самары нарисовал мир мобов.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

КАБИНЕТ ЧАРОДЕЯ

ЧАСТЬ 1

У столов есть удивительная способность — они черпают силу из стоящих неподалёку книжных шкафов и перерабатывают её в чары более высокого уровня. Без книжных шкафов требуемый уровень опыта для чар не превысит 8, а со шкафами может достичь 30.

Сложи книги вместе с деревянными досками, и получишь книжный шкаф. Чтобы тебе открылись чары высокого уровня, нужно 15 шкафов, расставленных в нужном порядке. Попробуй расставить их в виде квадрата или уголком, как здесь.

СХЕМА КНИЖНОГО ШКАФА

КВАДРАТ

В этом варианте 15 шкафов расставлены квадратом высотой в один блок.

1

Между столом и шкафами должен быть один блок пустого пространства. Даже ковёр может погасить влияние книжных шкафов.

2

Книжные шкафы можно найти в библиотеках некоторых деревень, крепостей или лесных особняков. Если ударить по ним киркой, выпадут книги, из которых в сочетании с досками можно соорудить новые книжные шкафы.

КНИЖНЫЙ УГОЛОК

В этом варианте шкафы установлены один на другой в два ряда, и всего их 16. Это на один больше, чем требуется для чар самого высокого уровня.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Если хочешь заменить предлагаемые чары, можешь отключить один шкаф или несколько, поставив на боковую сторону факел. Так как между столом и шкафом должен находиться один блок пустого пространства, факел заблокирует магию книжного шкафа.

3 Каждый шкаф увеличивает уровень доступных чар на 1–2, вплоть до максимального 30 уровня, достижимого при 15 шкафах.

4 Книжные шкафы должны стоять на том же уровне, что и стол, или на один блок выше.

5 Когда расставишь шкафы правильно, увидишь, как с них на стол текут руны. Они питают стол энергией.

КАБИНЕТ ЧАРОДЕЯ

ЧАСТЬ 2

Наковальню можно использовать двумя способами. Можно соединить зачарованную книгу с незачарованным предметом, а можно — два одинаковых предмета с разными чарами, и тогда получится один, но с чарами обоих видов.

Чтобы сделать наковальню, нужно три полных блока железа и четыре железных слитка.

НАКОВАЛЬНЯ

СХЕМА БЛОКА ЖЕЛЕЗА

СХЕМА НАКОВАЛЬНИ

1. СОЕДИНЕНИЕ ЗАЧАРОВАННОЙ КНИГИ С ПРЕДМЕТОМ

Зачарованная книга полезна, если тебе нужны какие-то конкретные чары. Такую книгу можно раздобыть в путешествиях. Если тебе прямо сейчас не нужно ничего зачаровывать, но накопилось много очков опыта, можешь зачаровать книгу и приберечь её на будущее.

Убедись, что чары, наложенные на книгу, применимы к предмету, который ты хочешь зачаровать. Например, если книга зачарована на подводное дыхание, она подействует только на шлем. Если на книге лежат множественные чары, сработают те, которые применимы к данному предмету. О видах чар и предметах, на которые их можно наложить, я расскажу в следующих выпусках журнала.

ЗАЧАРОВАННАЯ КНИГА

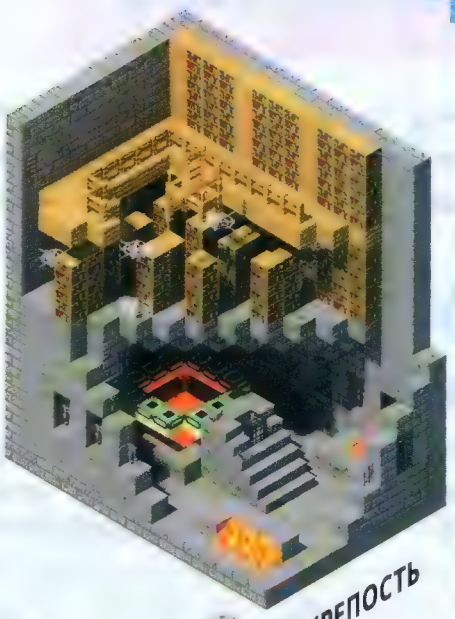
Можешь зачаровать на столе обычную книгу. Как и в случае с другими предметами, тебе дадут три варианта на выбор. Можно наложить множественные чары.

Положи в одну ячейку наковальни предмет, который хочешь зачаровать, в другую – зачарованную книгу. В ячейке выхода появится зачарованный предмет, а внизу будет показано, сколько очков опыта стоило тебе это заклятие.

Выбери нужные чары, и книга исчезнет, а у тебя появится свежезачарованный предмет.

Зачарованные книги попадаются в сундуках, которые можно найти в крепостях, храмах джунглей, храмах пустыни, темницах, заброшенных шахтах и лесных особняках. Можно выудить зачарованную книгу, когда ловишь рыбу. Или деревенский библиотекарь предложит её тебе в обмен на изумруды.

ХРАМ В ПУСТЫНЕ

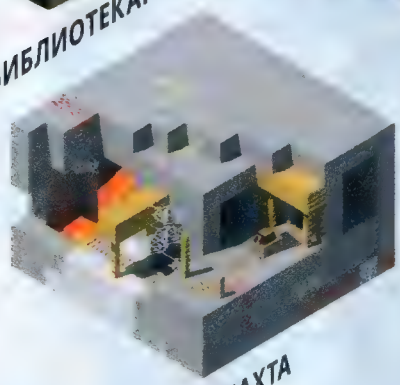


КРЕПОСТЬ

БИБЛИОТЕКАРЬ

ЛЕСНОЙ ОСОБНЯК

ХРАМ В ДЖУНГЛЯХ



ШАХТА

ТЕМНИЦА

2. СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ ОДИНАКОВЫХ ПРЕДМЕТОВ С РАЗНЫМИ ЧАРАМИ

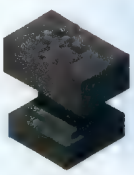
Если предмет уже зачарован, на него нельзя наложить новые чары с помощью стола. Вот тут-то и пригодится наковальня. На ней можно совместить два одинаковых предмета с разными чарами. Положи предметы в ячейки, и, если у тебя хватит опыта, на выходе получишь новый предмет с чарами обоих видов.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

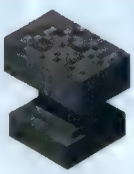
При каждом использовании наковальни есть риск её повредить. Обычно наковальни выдерживают 25 раз, потом ломаются. Внимательно следи за состоянием своей наковальни. Когда заметишь признаки сильного повреждения, делай новую.

ПОЧИНКА ПОВРЕЖДЁННЫХ ПРЕДМЕТОВ

На наковальне можно также чинить зачарованные предметы. Для этого надо либо совместить два одинаковых предмета (одним придётся пожертвовать), либо использовать материал, из которого сделан предмет. Например, зачарованную железную кирку можно починить слитком железа. Можешь добавлять слитки, пока не восстановишь предмет полностью, а можешь взять всего один слиток и немного увеличить оставшийся срок службы.



Слегка повреждённая наковальня

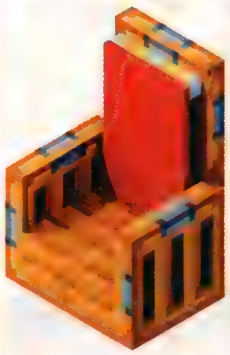


Сильно повреждённая наковальня

ВНУТРЕННЕЕ УБРАНСТВО

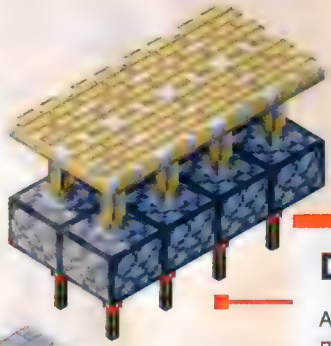
ЧАСТЬ 1

Построил здание? Пора его украсить! В игре доступно много декоративных блоков, но ты можешь изобрести что-нибудь своё. Оглянись вокруг и попробуй воспроизвести мебель, которую видишь.



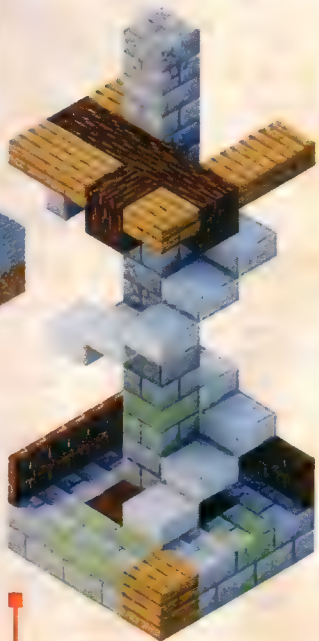
КРЕСЛО

Из люков и лестниц можно сделать кресло. Из флагов выйдут отличные подушки.



СТОЛ

Активированные поршни будут выступать над красными факелами, как столы на ножках.



КАМИН

Камин можно украсить множеством деталей. Поставь на полку безделушки и загороди огонь рельсами.

ЛЕСТНИЦА

Винтовые лестницы экономят пространство и выглядят прекрасно.

БЕСКОНЕЧНЫЙ ДУШ

Из стеклянных панелей и призмарина получается душ. Спрячь над головой источник воды, и она будет капать.

Для создания ванной комнаты хорошо подойдут блоки в бело-голубой гамме.

ВАННА

Любишь понежиться? В ванне можно переждать долгую ночь.

РАКОВИНЫ

Котлы могут послужить раковинами. Отличным источником света станут белые стержни Края.

ВНУТРЕННЕЕ УБРАНСТВО

ЧАСТЬ 2

ОКНА

Вставь в окна стеклянные панели и любуйся дневным светом. Шторы из флагов и подоконники добавят уюта.

ЗОНА ОТДЫХА

Какой же отдых без дивана! Сделай его из ступенек, а кофейный столик — из плит.

ПОЛКИ

Полки отлично заполняют пустые стены. На них можно поставить цветочные горшки, сундуки или даже устроить выставку своих лучших предметов.

КУХНЯ

Из котлов получатся кухонные раковины. С помощью люков их можно превратить в шкафчики.

ОБЕДЕННЫЙ СТОЛ

Иногда достаточно простого стола и стульев. Этот стол сделан из плит и ковров, а стулья — из ступенек и табличек.

ХОЛОДИЛЬНИК

Хотя твои продукты никогда не испортятся, ты всё равно можешь поставить холодильник для вкусняшек!

ПРИЯТНОГО АППЕТИТА!

Колокол будет слышен издалека. Позови друзей на угощение!

ВРАГИ ПОЛЗУЧИЕ

ЧАСТЬ 1

Из горных недр выходят на свет необычные существа. Не бойся, я расскажу, как с ними справиться! А потом ты сможешь сразиться с грозным боссом...

ЧЕШУЙНИЦА

Надоедливый обитатель обычных каменоломен.

❤	🗡	🏹
8	1	нет

Дроп

Опыт: 5

Добывая блоки, похожие на камень, будь осторожен — изнутри могут выползти чешуйницы. Сами по себе они, подобно чешуйницам Края, скорее назойливы, чем опасны, — атака у них слабая, а здоровья мало. Однако они могут призвать на помощь всех окрестных чешуйниц.

КАК ОДОЛЕТЬ

Важно уничтожить чешуйницу одним ударом — раненая, она позовёт на помощь своих сородичей, и те накинутся на тебя целой стаей. Как и с другими насекомыми, тебе помогут чары «бич членистоногих», однако незеритовый топор, алмазный меч или трезубец справятся с задачей ничуть не хуже.

СЛИЗЕНЬ

Прыгучее проклятие Верхнего мира.

❤	🗡	🏹
1/4/16	0/2/4	нет

Дроп

Опыт: 1-4

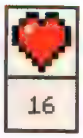
Слизни берут числом, они распадаются на более мелкие версии и атакуют вдвое быстрее других мобов. Этот желеобразный моб весело скачет по Верхнему миру, пока не заметит игрока. Тогда он попытается запрыгнуть на него сверху и раздавить, как это делает лавовый куб.

КАК ОДОЛЕТЬ

Если слизень разделится на мелкие кубики, они одолеют тебя числом. Чтобы справиться с этой ордой, надо работать по площадям. Брось в толпу взрывное или оседающее зелье вреда, и в два счёта превратишь их в безобидные шарики слизи.

ПАУК

Противен и настырен, нападает с земли и с потолка.



Дроп

Опыт: 5

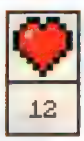
Пауки свободно снуют по всему Верхнему миру. При дневном свете словно не замечают игроков, если они не нападают первыми. Но после заката сразу становятся враждебными и могут даже карабкаться на стены, чтобы добраться до жертвы.

КАК ОДОЛЕТЬ

Пауки проворны, и паутина им не мешает. Чары «бич членистоногих» накладывают на пауков сильный эффект замедления и усиливают урон при атаке. С помощью зачарованного топора можно разделаться с пауком за пару ударов.

ПЕЩЕРНЫЙ ПАУК

Восьминогий обитатель подземелий.



Дроп

Опыт: 5

Это существо спаунится только в шахтах. От наземного сородича его отличает синеватый оттенок. Пещерные пауки тоже пассивны на ярком свету, но в темноте свирепо атакуют. Они ядовиты и накладывают на жертву эффект отравления, постепенно отнимающий здоровье.

КАК ОДОЛЕТЬ

Старайся избегать ядовитых укусов и не ввязывайся в рукопашный бой, даже с чарами «бич членистоногих». Не спеши, держись подальше, стреляй из арбалета. Здоровья у него меньше, чем у обычного паука, так что хватит и нескольких выстрелов.

ВРАГИ ПОЛЗУЧИЕ

ЧАСТЬ 2

ИССУШИТЕЛЬ

Трёхглавое исчадие ада. Его вызывают только глупцы или храбрецы.

Ты уже отточил мастерство на скелетах, криперах и зомби? Вот тебе противник посерьёзнее. Первый из мобов-боссов — ужасный иссушитель! Этот гигантский зверь не появляется сам по себе, ты должен вызвать его, когда будешь готов к эпическому сражению. Или если тебе понадобится звезда Нижнего мира. Доведи оружие до совершенства!

ПРИЗЫВАНИЕ

Выложи блоки песка душ или почвы душ в виде буквы Т, как будто создаёшь железного голема. Потом поставь сверху три черепа скелетов-иссушителей.

Как только третий череп встанет на место, существо начнёт расти, засияет голубым светом и станет неуязвимым. Потом прогремит взрыв, и иссушитель пойдёт в атаку.

АТАКИ

Главное оружие иссушителя — взрывающиеся черепа. Он метает их в тебя! Синие летят немного медленнее чёрных, но несут больше разрушения. И те и другие опасны для игрока. Если череп попадёт в тебя, то наложит эффект иссушения II, и твоё здоровье будет постепенно иссякать.

Когда у иссушителя останется всего половина здоровья, он взорвётся ещё раз и обзаведётся бронёй. А после этого призовёт на помощь скелетов-иссушителей и изменит стиль атаки — ринется на тебя и станет бросаться черепами. Это опасно, так что держись подальше.

КАК ОДОЛЕТЬ

Иссушитель обладает колоссальным здоровьем и невосприимчив к огню, лаве и утоплению. Однако он нежить и поэтому имеет много уязвимых точек. Кроме того, он атакует других мобов, и от них остаются только розы иссушения.

Сооруди нескольких железных големов. Они будут отвлекать иссушителя или даже нанесут ему урон, если он приблизится. Атакуй летающего монстра оружием дальнего боя — лучше всего из арбалета, зачарованного на быструю перезарядку и тройной выстрел. Заряди его стрелами с эффектом исцеления, и пробьёшь в панели здоровья иссушителя внушительную брешь.

Когда иссушитель ринется в атаку, держи наготове меч с чарами «небесная кара». Взмахни им и отойди с дороги. Если попал под удар, сними эффект иссушения, выпив ведро молока. Наберись терпения, повторяй это снова и снова, и добьёшься заслуженной победы.

НА РЫБАЛКУ!

ЧАСТЬ 1

Кое-что из богатств океана можно получить прямо с его безопасной поверхности. Мы расскажем о рыбалке и о том, что можно выловить, не выходя из лодки.

1 Сделай удочку. Всё, что тебе нужно, это палки и нить.

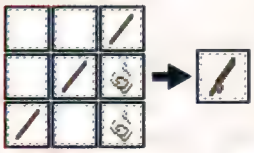
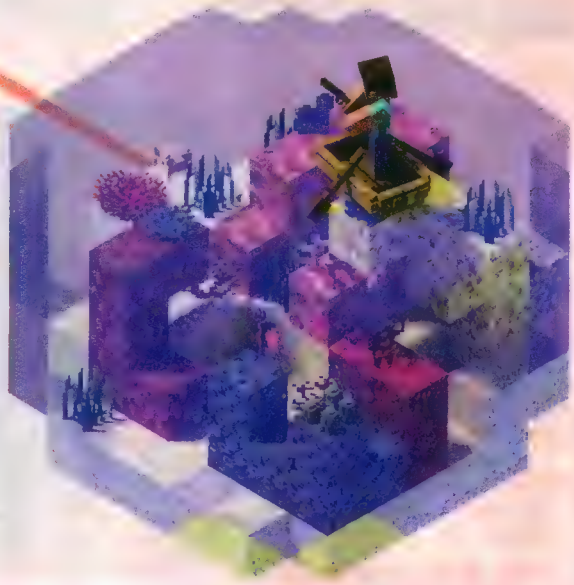


СХЕМА УДОЧКИ

2 Затем сделай лодку из досок и деревянной лопаты.

СХЕМА ЛОДКИ

3 Отправляйся в открытый океан, возьми в руку удочку и нажми клавишу «Использовать» на водной поверхности.



4 Теперь внимательно следи за поплавком и пузырьками. Как только поплавок скроется под водой, быстро нажми «Использовать» ещё раз. Если успел — улов появится у тебя в панели быстрого доступа или в инвентаре.

ЧТО МОЖНО ВЫЛОВИТЬ

На удочку может попасться не только рыба! Иногда твой улов будет состоять из мусора или полезных предметов. Вот полный список всего, что можно подцепить на крючок.

Совет

Чтобы повысить свои шансы достать что-нибудь ценное, зачаруй удочку на морскую удачу, используя стол зачарования.

НА РЫБАЛКУ!

ЧАСТЬ 2

Куда бы ты ни поплыл, обязательно встретишь рыбок в океане. Эти пассивные мобы бывают нескольких видов и ведут себя по-разному; на этих страницах мы рассмотрим, какие они бывают и что из них выпадает.

ВРАЖДЕБНОСТЬ

Этот индикатор показывает, насколько моб враждебен: жёлтый уровень обозначает пассивность, оранжевый — нейтрального моба, а красный — агрессивного.

1 ЛОСОСЬ

Лососи живут в холодном и замёрзшем океанах, а также иногда встречаются в реках. Они бывают разных размеров — маленькие, обычные и большие. Плавают стайками по три–пять рыб и могут взбираться вверх по водопадам. При гибели выронят одного сырого лосося, который восстановит 2 очка сытости в сыром виде и 6, если его приготовить.

2 ТРЕСКА

Треску можно найти в холодном, прохладном и тёплом океанах стайками до девяти рыб. При гибели стайка выронит одну сырую треску, которая восстановит 2 очка сытости, а если её приготовить — то 5 очков.

3 ИГЛОБРЮХ

Иглобрюхи предпочитают прохладные и тёплые океаны и часто прячутся среди коралловых рифов. Для защиты от игрока или враждебных мобов иглобрюх может раздуться — если к нему приблизиться, ты получишь эффект отравления на 7 секунд, а если дотронуться, то он уколет шипами, нанося урон. Как и лосось, может взбираться вверх по водопаду. При гибели выпадает один иглобрюх, которого лучше не есть — он вызывает голод, тошноту и усталость. Иглобрюх полезен как ингредиент для зелья подводного дыхания.

4 ТРОПИЧЕСКИЕ РЫБЫ

Такие рыбы живут только в прохладных и тёплых океанах. Их 22 вида двух разных форм, а окраска может сочетать в себе любой из 15 цветов, шесть узоров и 15 комбинаций раскраски — итого 2700 вариантов рыбок! Из них выпадет одна тропическая рыбка, восстанавливающая 1 очко сытости.

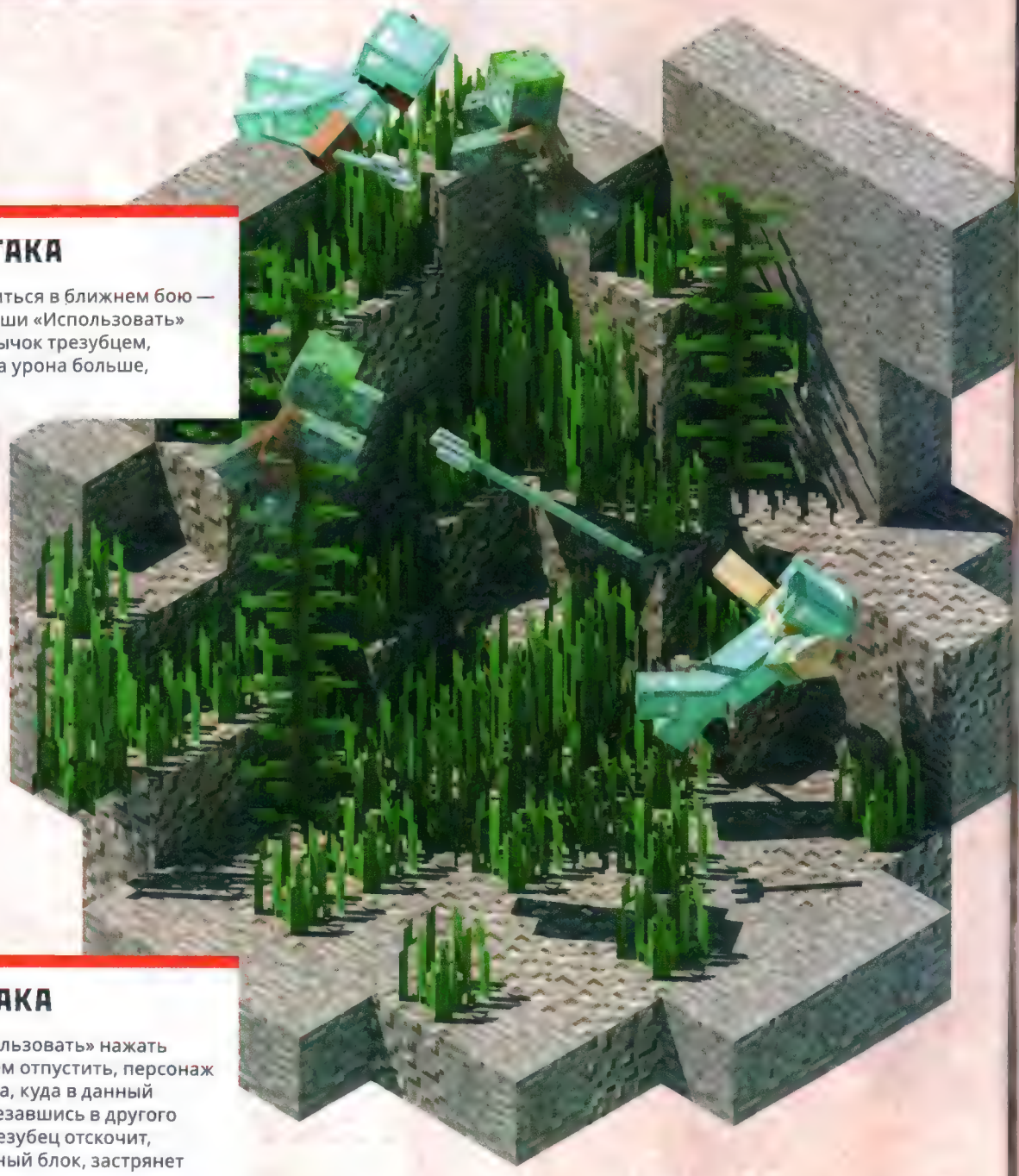
5 ВЕДРО С РЫБОЙ

Ведро годится не только для транспортировки жидкостей — рыбу тоже можно переносить и даже сделать себе аквариум! Чтобы получить ведро с рыбой, используй ведро воды или пустое ведро на рыбе. Рыба окажется в ведре, и оно станет называться «ведро с рыбой». Чтобы выпустить рыбу, снова нажми клавишу «Использовать».

НА РЫБАЛКУ!

ЧАСТЬ 3

Трезубец невозможно изготовить самому. Единственный способ его получить — это убить утопленника с трезубцем в руках. Это редкое и очень мощное оружие, пригодное как для ближнего, так и для дальнего боя. На этих страницах мы расскажем, как им пользоваться.



БЛИЖНЯЯ АТАКА

Трезубцем можно биться в ближнем бою — одно нажатие клавиши «Использовать» повлечёт за собой тычок трезубцем, наносящий на 2 очка урона больше, чем алмазный меч.

ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Если клавишу «Использовать» нажать и удерживать, а затем отпустить, персонаж метнёт трезубец туда, куда в данный момент смотрит. Врезавшись в другого игрока или моба, трезубец отскочит, а вонзившись в полный блок, застрянет в нём.

ЗАЧАРОВАНИЕ ТРЕЗУБЦА

На столе зачарования трезубец можно наделить несколькими полезными эффектами. Рассмотрим их все.

ГРОМОВЕРЖЕЦ

Работает только во время грозы. При попадании во врага таким трезубцем в него ещё и ударит молния, нанося урон и поджигая.

ТЯГУН

Игрока притянет вслед за брошенным трезубцем. При помощи этих чар можно попадать даже в недоступные места.

ПОЧИНКА

Эти чары позволят тебе ремонтировать трезубец, используя очки опыта. Просто возьми трезубец в руку и получи немного опыта — 1 сфера опыта восстановит 2 очка прочности.

ВЕРНОСТЬ

Зачарованный таким образом трезубец после броска вернётся к игроку. Очень полезные чары — кто же захочет потерять столь мощное оружие?

ПРОНЗАТЕЛЬ

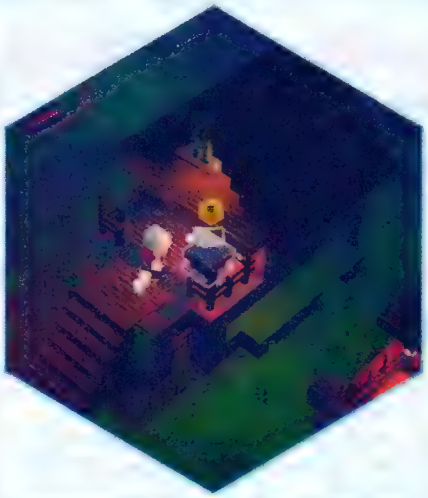
Такой трезубец будет наносить дополнительные 2,5 очка урона водным мобам — дельфинам, рыбам, спрутам, черепахам, стражам и древним стражам. Сами утопленники считаются нежитью, поэтому на них дополнительный урон действовать не будет.

ПРОЧНОСТЬ

Зачаруй свой трезубец на прочность, чтобы сделать его почти таким же крепким, как другие инструменты или оружие. Рано или поздно даже такой трезубец, к сожалению, сломается.

АРХИПРИЮТ

Шаг за шагом перед тобой открываются новые локации Подземелий. Что ты там найдёшь?



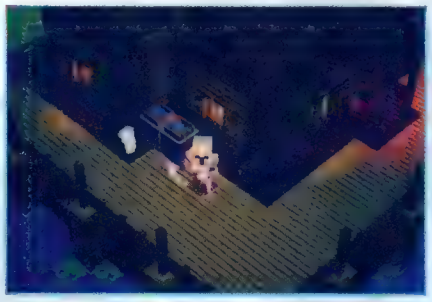
ДЕРЕВНЯ

В деревне тебе нужно найти три зачарованные книги. Это не очень сложное испытание. Монстры не будут тебя особо беспокоить, даже на высокой сложности. Когда ты получишь все три книги, появятся порталы, открывающие доступ к следующей части локации. Ты сможешь пройти в пещеру.

ТАВЕРНА

Не работает

Это место выглядит довольно уютно. Около этого дома даже играет музыка. Но, к сожалению, на данный момент нет никакой возможности попасть туда. Кто знает, может быть, в следующем обновлении игры разработчики придумают что-то новое, и мы получим доступ в этот симпатичный дом, похожий на таверну.

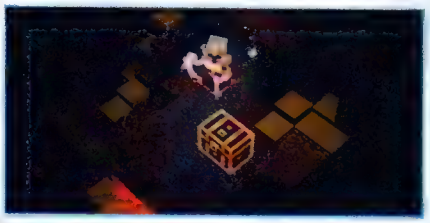


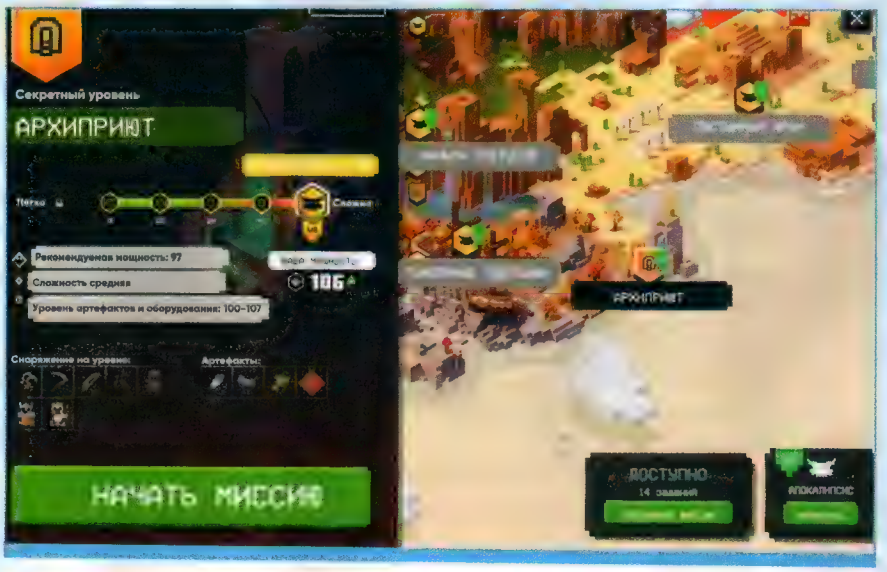
НЕДОСТИЖИМЫЙ СУНДУК

При входе в пещеру ты услышишь характерный звук, означающий, что где-то рядом спрятан золотой сундук. Пройди вдоль стены, как показано на рисунке, и сундук появится. Открыть его довольно просто, и тебе даже не понадобится Лёгкое перо, чтобы добраться до сундука. Встань как можно ближе к стене, и ты сможешь открыть сундук, стоя под ним.

И СНОВА ЗОЛОТОЙ СУНДУК

Перед выходом из пещеры залезь немного выше. Здесь пригодится Лёгкое перо. Оно нужно для того, чтобы добраться до сундука, который появился в пещере, как только ты подошёл к стене. Простой способ получить снаряжение. Может быть, даже уникальное...





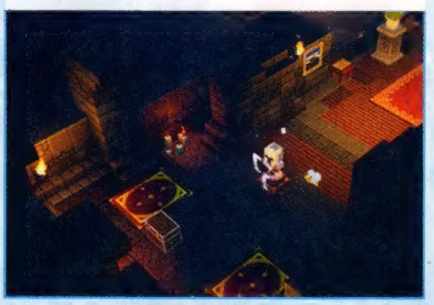
НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

На среднем уровне сложности ты можешь получить Косу душ и Медальон любви. Если решишь пройти игру на сложном уровне, то на этой локации для тебя будут доступны Доспехи стража и Доспехи чемпиона. Их можно найти в сундуках или подобрать с убитых врагов.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЗАЛОВ

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАЛЫ

Часть секретной локации в Подземелье залов проходит не в самом подземелье, а в предыдущей локации — Зале высокоблочья. В некоторых вариантах ты сможешь найти в этой части локации сундуки. Один из них, скорее всего, будет спрятан в замке (обычно сундук деревянный). Если на карте перед началом локации не видишь ни секретных мест, ни спрятанных сундуков, не расстраивайся. Ты всё равно сможешь найти минимум два золотых сундука, которые появятся после битвы с монстрами.



АЛТАРЬ В ПОГРЕБЕ

Эту локацию не так уж и сложно найти. Во время прогулки по погребу ты увидишь алтарь, который призовёт целый отряд монстров. Как только последний враг будет убит, появится золотой сундук. Такой погреб может появиться не только здесь, но и в тюрьме.

ВНИЗ ПО ЛЕСТНИЦЕ

Если на карте в начале игры отмечены скрытые сундуки, то один из них, скорее всего, будет спрятан под широкой лестницей (как на картинке). Как обычно, не упускай ни одного закоулка и внимательно исследуй локацию. Сундук с ценной добычей может быть совсем рядом.

СУНДУК И КЛЮЧ

Временно недоступны

Чтобы добраться до тюрьмы, понадобится голубой ключ. Он спрятан в пещере, вход в которую открывается с помощью портала. Как только приблизишься к ключу, на тебя нападут монстры. После победы над ними появится золотой сундук. Голубой ключ также станет доступен после битвы.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

На средней сложности можно найти Взрывающий арбалет и Медальон любви. Если решишь пройти игру на высокой сложности, то тебе станут доступны Копьё и Тёмные доспехи.

УНИЧТОЖИТЕЛЬ БЛОКОВ

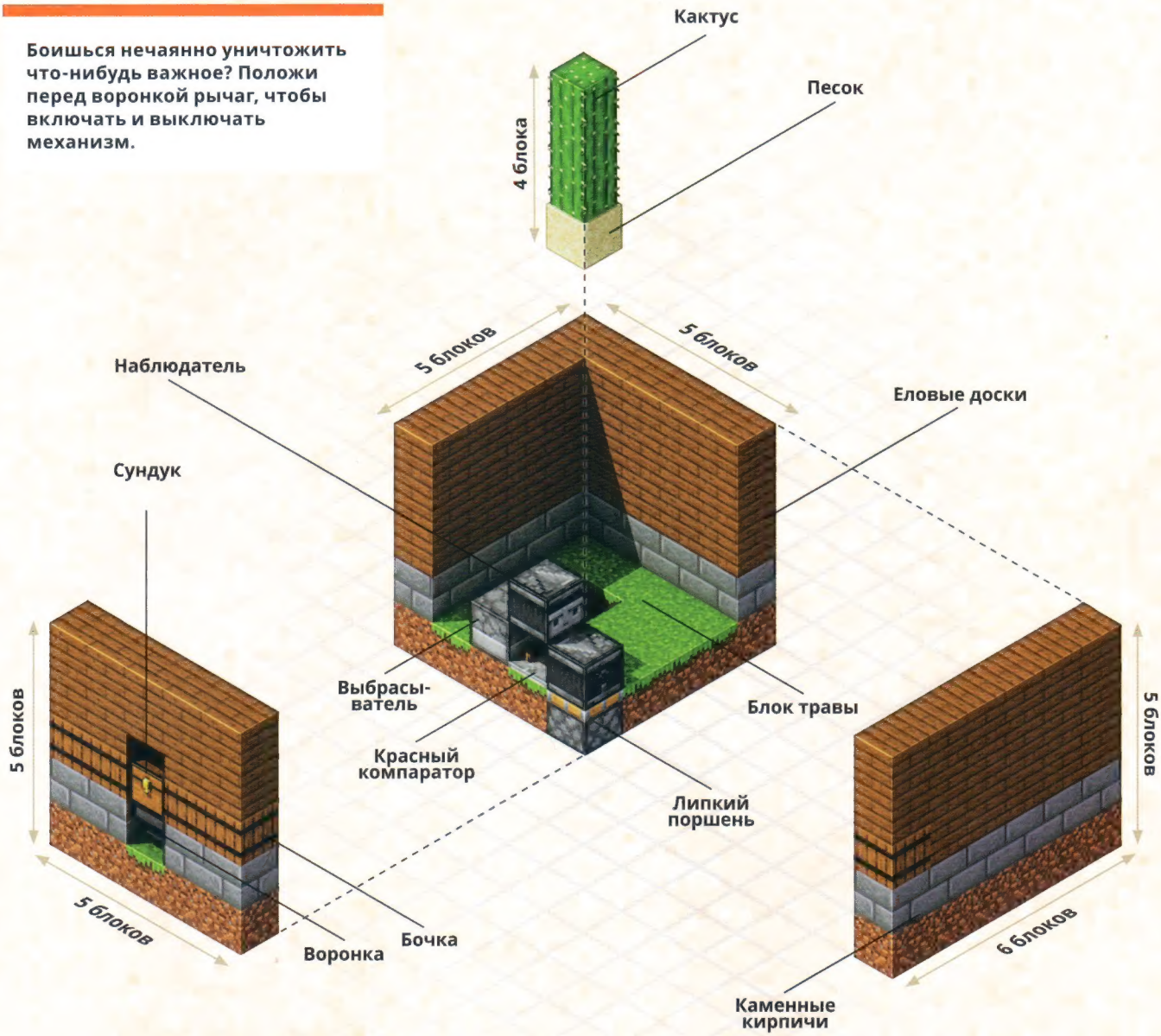
Эту систему придумал мой друг Аттикус Искр. Прочитай его советы!

У тебя наверняка полная кладовая сокровищ. Но что делать со старым барахлом, которое только мешает? Этот краснокаменный механизм уничтожит любые ненужные блоки. Просто загрузи их в сундук, и они исчезнут.

ДОКТОР АТТИКУС ИСКР,
бродячий изобретатель
Моя цель – сделать жизнь игроков легче и приятнее. Поэтому я придумал уничтожитель ненужных блоков!

СЛОЖНОСТЬ ★☆☆☆☆ 5 мин.

Боишься нечаянно уничтожить что-нибудь важное? Положи перед воронкой рычаг, чтобы включать и выключать механизм.



КРАСНЫЙ МЕХАНИЗМ

Уничтожитель выбрасывает ненужные предметы из сундука через раздатчик прямо на кактус. Уничтоженный предмет включает красный компаратор, и тот гарантирует, что из сундука постепенно удаляется всё, что там лежит.

Вид спереди | Вид сверху | Вид сбоку | Вид сзади

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 4 (41), июнь 2024.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Олег Вольдемарович Вишняков.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Андрей Герасимук.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-2388
Тираж 43 000 экз.
Подписано в печать 23.05.2024.
Дата печати (производства): 05.2024.
Дата выхода в свет: 04.06.2024.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Импортёр в Республике Беларусь:
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ»
220125, г. Минск,
пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.

Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.